



## Jogo e astúcia em *Del amor y otros demonios* de Gabriel García Márquez

Cinthia da Silva Belonia (UFF)

Este trabalho pretende abordar o jogo e a astúcia no romance *Del amor y otros demonios* de Gabriel García Márquez. Tais características estão presentes no comportamento ambíguo da personagem central, Sierva María de Todos los Ángeles. Nesta narrativa se inscreve construções discursivas colonialistas da Espanha católica e inquisitorial vigentes em um contexto social latinoamericano referenciado na Colômbia do século XVIII. A representação literária dessa ambiguidade cultural constitui-se como referente histórico em torno do qual se estrutura a narrativa. O romance de 1994 se tece em torno da lembrança de uma lenda contada pela avó de García Márquez sobre uma marquesinha de 12 anos venerada pelos povos do Caribe devido aos inúmeros milagres a ela creditados. Dona de uma enorme cabeleira que se arrastava pelo chão feito véu de noiva, a menina teria morrido em virtude da transmissão do vírus rábico (*Rhabdoviridae*) decorrente do ataque de um cão. A narrativa tem como núcleo original a representação literária da lenda, revelando-se, no comportamento ambíguo da protagonista, índices culturais resultantes do processo de hibridização entre o logos religioso ocidental e o ethos religioso africano que caracterizam a personagem. O comportamento de Sierva María, definido pelos católicos na obra como possessão, também pode ser definido pelos leitores como jogo, uma vez que, segundo a lógica ocidental, a personagem não está possuída pelo demônio. Ela usa da astúcia para jogar com seus antagonistas, confundindo-os o tempo todo de seu real estado: possessão ou fingimento?

